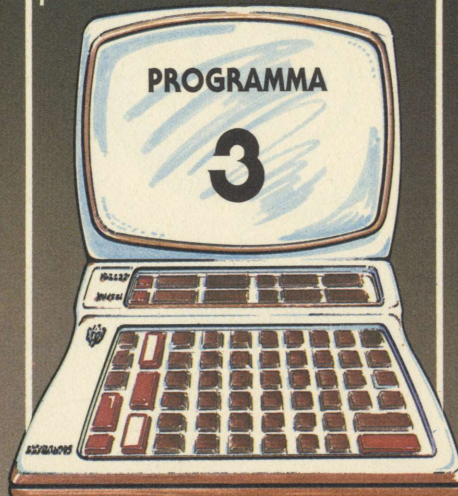
CONOSCERE
IL COMPUTER DIRETTAMENTE DAL COMPUTER

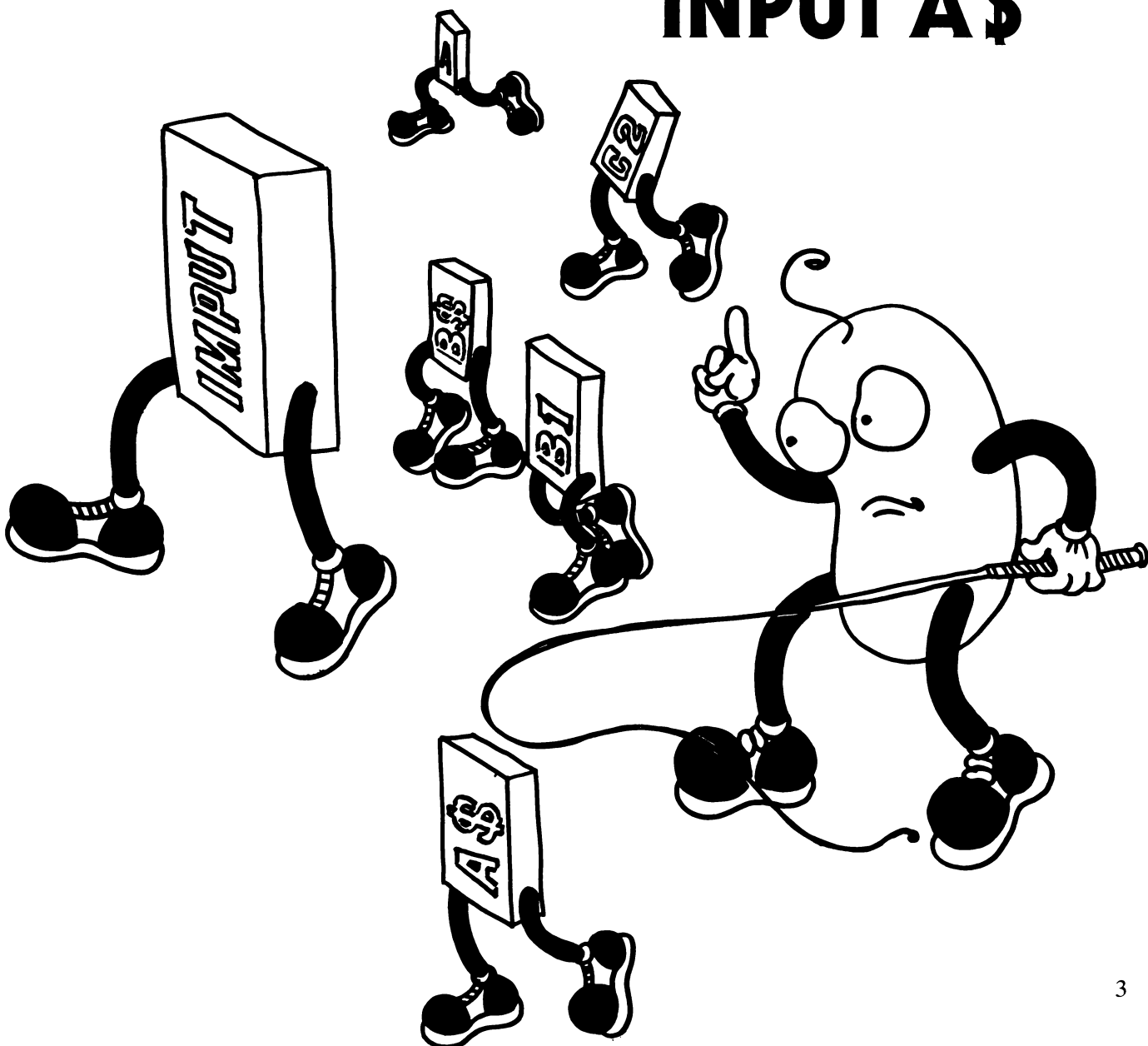
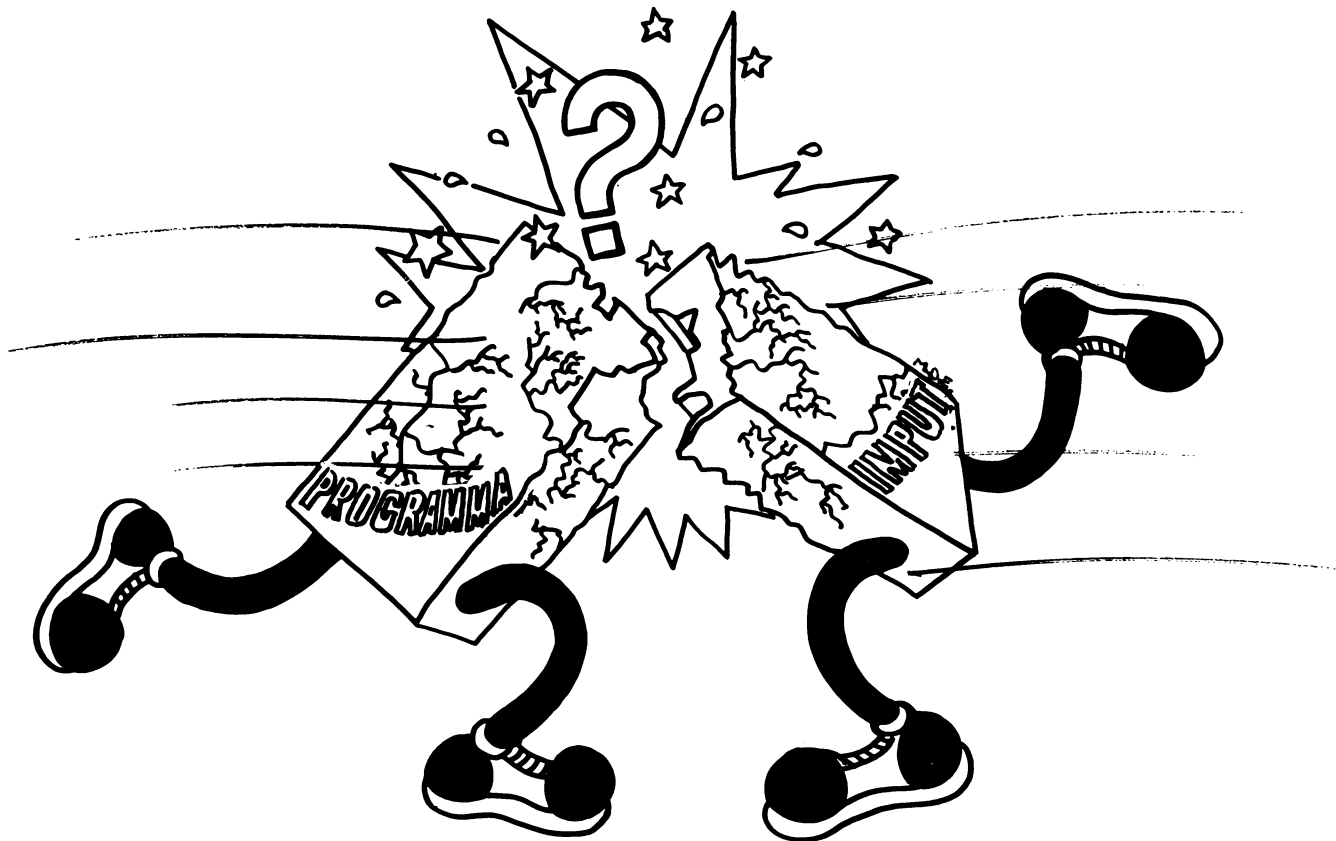
per Commodore Vic20 e 64

Beatrice d'Este

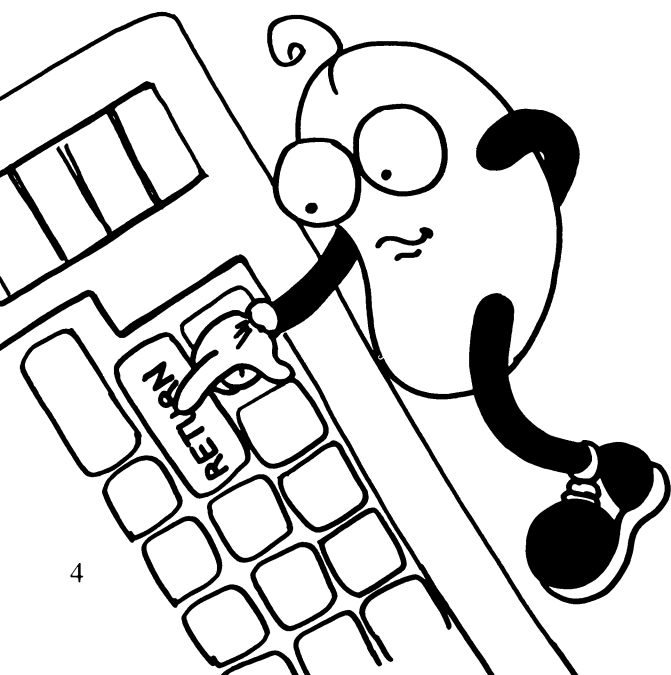
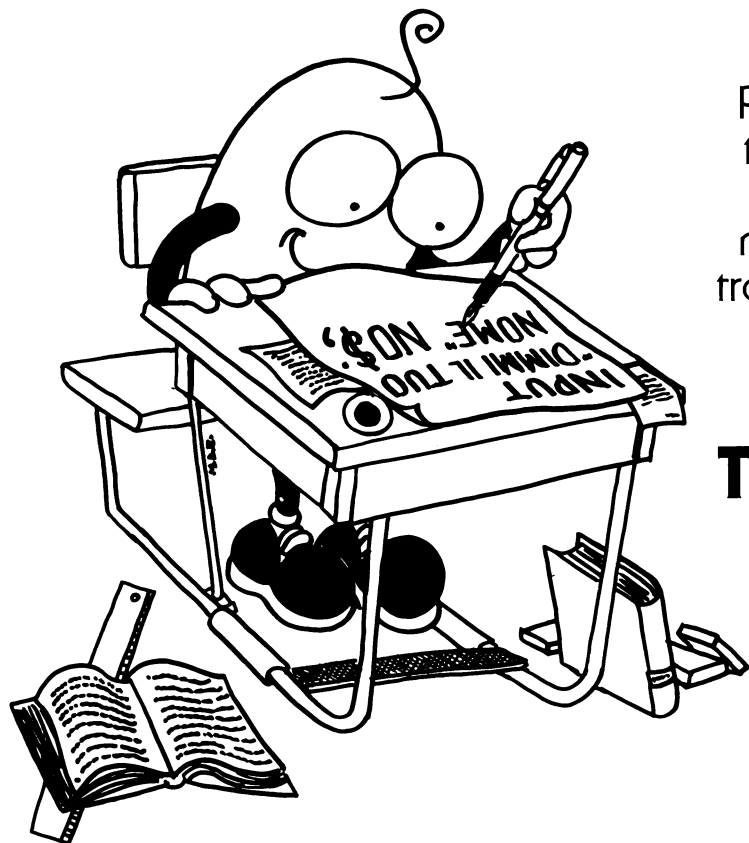
Caro Game,
dopo esserci soffermati, la scorsa lezione, sulle variabili e gli operatori, passiamo ora a vedere la famiglia dell'INGRESSO DATI.
INGRESO DATI
A1

L'ingresso dati serve durante l'esecuzione di un programma, per fornire dati e informazioni al programma stesso, in modo che possa operare su di loro.

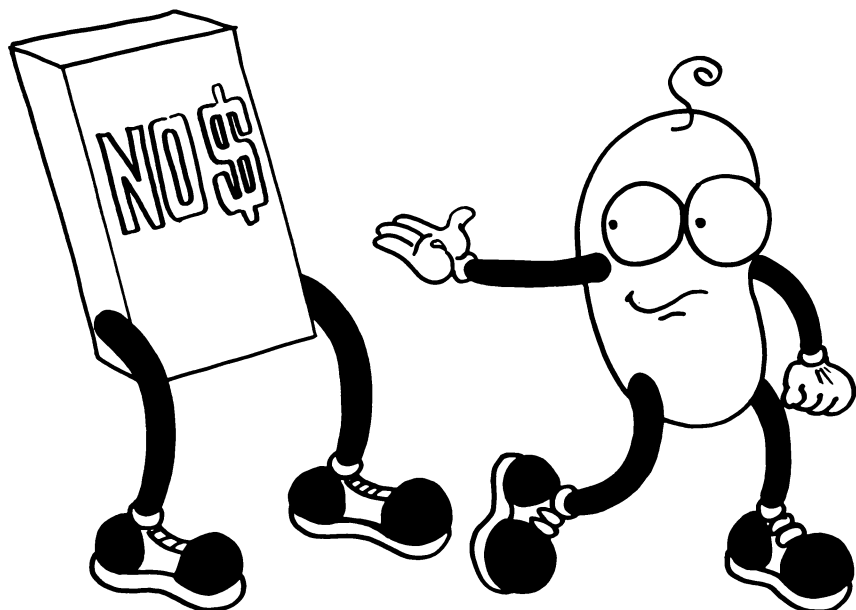
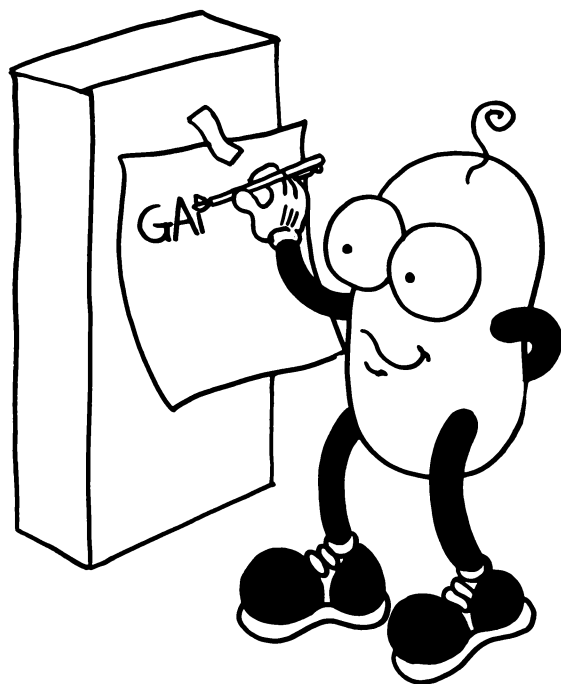
L'INPUT è l'istruzione principale dell'ingresso dati, che deve sempre essere seguita da almeno una o più variabili (numeriche o stringhe).

Ad esempio:

INPUT A$

Quando il programma incontra l'INPUT visualizza un punto di domanda con vicino il cursore lampeggiante.
A questo punto dovrai inserire il dato richiesto e confermarlo con il RETURN.

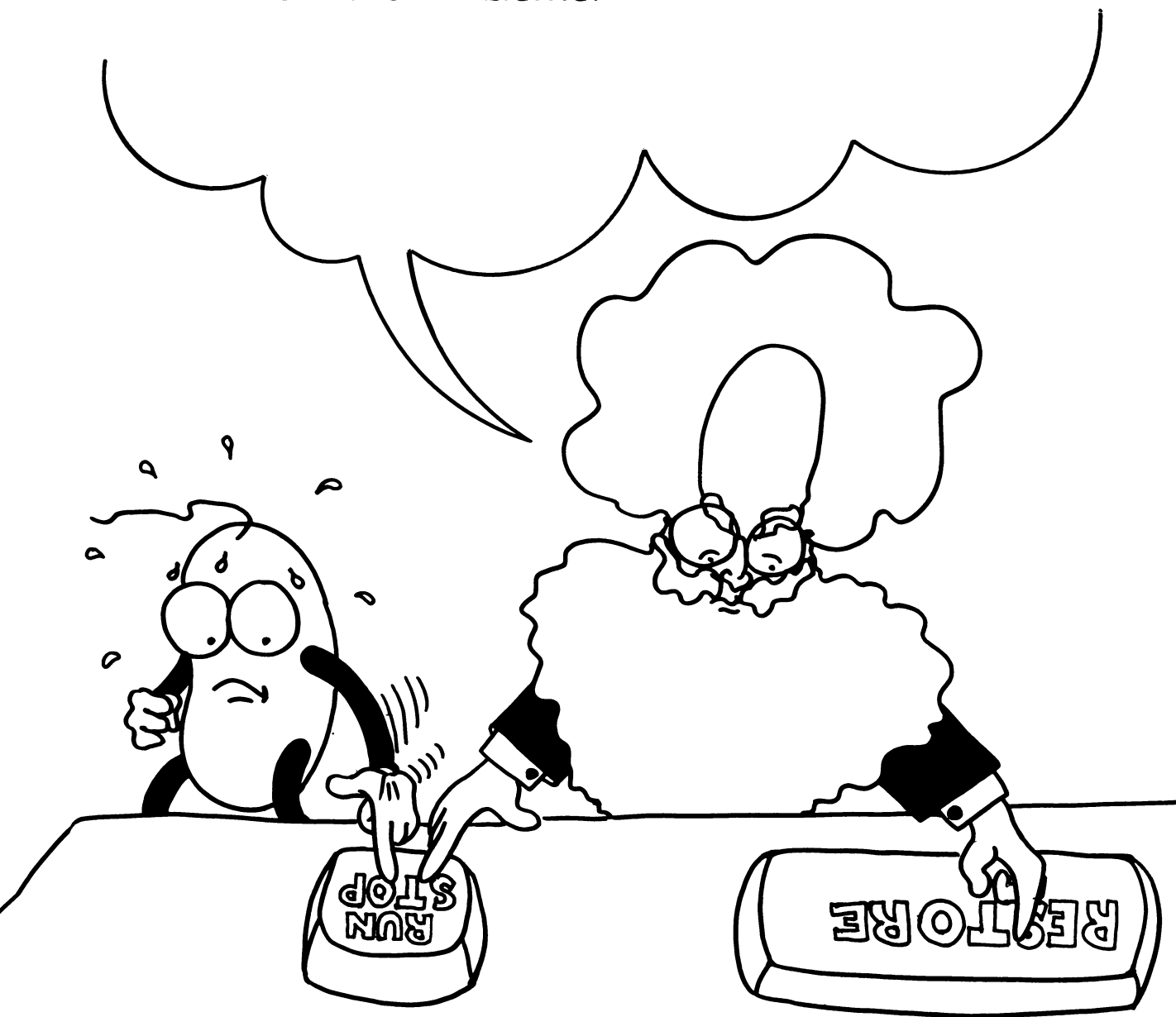
Il tuo inserimento verrà assegnato automaticamente alla variabile che segue l'INPUT e il programma procederà all'esecuzione.

Per fare in modo che l'INPUT ti mostri un messaggio devi scrivere dopo INPUT il messaggio stesso compreso tra i doppi apici e la variabile. Ad esempio:

IMPUT “DIMMI IL TUO NOME” ; NO$

Durante l'esecuzione il programma ti mostrerà DIMMI IL TUO NOME?

e resterà in attesa della tua risposta da assegnare alla variabile

NO$.

Ricorda che il messaggio tra i doppi apici
e la variabile che segue devono essere separati
con il punto e virgola.
Per separare invece le variabili tra di loro
dovrai usare la virgola.

Al tasto RUN/STOP, durante lo stato di attesa dell'INPUT, viene tolta la possibilità di funzionare. Quindi l'unico modo per interrompere l'esecuzione del programma è quello di premere i tasti RUN/STOP e RESTORE insieme.

I giochi di questa settimana:
nel primo "Parole incomplete" dovrai completare le parole con le lettere mancanti.
Nel secondo "Il labirinto", dovrai raccogliere dei tesori.

COME UTILIZZARE L'AGENDA

Con L'AGENDA puoi ricordare i tuoi impegni giornalieri.
Inizia ad inserire il nome del mese corrente, comparirà sul video il menù:

1 AGGIORNAMENTO
2 RICERCA
3 CARICAMENTO DATI
4 REGISTRAZIONE DATI

Premendo il numero 1 sceglierai l'AGGIORNAMENTO, che ti permette di inserire, variare e cancellare i dati.
Quindi sotto al nome del mese ti verrà richiesto il GIORNO e poi mostrata la pagina su cui scrivere (per ogni giorno puoi inserire fino a 254 caratteri).
Durante la scrittura non battere mai i simboli della punteggiatura (, ; :# ") o i tasti CRSR, CLR/HOME e INST. Usa solo il DEL per tornare indietro e cancellare.
Terminato l'inserimento premi il RETURN e ti verrà chiesto di premere un tasto e di attendere un attimo. Premendo un tasto tornerà il menù e così potrai fare un altro inserimento. Se vorrai aggiungere, cancellare o variare i dati di una pagina già iniziata, basterà selezionare l'AGGIORNAMENTO, richiamare il numero del GIORNO e ricomparirà la pagina.
Premendo il numero 2 sceglierai la RICERCA e ti verrà così richiesto l'INDIZIO. Quest'ultimo può essere costituito da più lettere o parole che servono per rintracciare la pagina che ti serve.
Naturalmente se durante la RICERCA ci sono molti dati in memoria, il tempo di attesa affinchè vengano trovati può essere lungo anche un minuto.
Passiamo ora alla fase di registrazione dati usando il numero 4. Salverai così tutti i dati memorizzati finora.
Usando invece il numero 3 (dopo essere tornati all'inizio del nastro) li potrai caricare nuovamente in memoria.
È possibile interrompere il programma premendo il RUN/STOP e ripartire, senza perdere i dati inseriti, scrivendo GOTO 100 e premendo il RETURN.

N.B.
Fai attenzione! Se vuoi ripetere la lezione caricala dall'inizio nastro, perchè caricando una memoria alla volta potresti avere dei problemi tecnici.
Infatti di regola il primo programma deve essere sempre più lungo di quelli richiamati.